

Zone Commander

Daniel Sternig

Michael Bischof

Peter Spiess-Knafl

Daniel Sternig

- Wohnhaft: Bad Bleiberg
- Geboren: 26.07.1991
- Bisherige Posten
 - Infineon
 - SICO
- Ausbildung
 - Hauptschule HS2 Villach Lind
 - HTL Villach - EDVO

Michael Bischof

- Wohnhaft: Hermagor
- Geboren: 29.11.1990
- Bisherige Posten
 - ACP Klagenfurt
 - Liland Klagenfurt
- Ausbildung
 - Hauptschule 1 Hermagor
 - HTL Villach - EDVO

Peter Spiess-Knafl

- Wohnhaft: Brückl
- Geboren: 13.06.1990
- Bisherige Posten
 - Raiffeisen Rechenzentrum Abt. Anwendungsentwicklung
- Ausbildung
 - Gymnasium St. Veit/Glan
 - HTL Villach - EDVO

Produktideen

- Orientierungslauf
- Zone Commander

Orientierungslauf

□ Pro

- Umgebungsunabhängig
- Sportlicher Kampfgeist
- Einfache Regeln

□ Kontra

- Ähnliche Idee bereits am Markt
- GPS nicht unbedingt notwendig

Zone Commander

□ Pro

- Umgebungsunabhängig
- Story
- Marktneuheit

□ Kontra

- Lange Spielzeit
- Komplizierte Regeln

Ausgewählte Idee

- Zone Commander
 - Marktneuheit
 - Jede Menge Spaß

Executive Summary

- GPS-gestütztes Spiel
- Server
- Sportliche Interessierte
- Computer Interessierte
- GmbH

Allgemeine Beschreibung

- GPS-gestützte Risikovariante
- Zoneneinteilung
- Truppenzuweisung
- Kämpfen und Erobern
- Freie Beweglichkeit

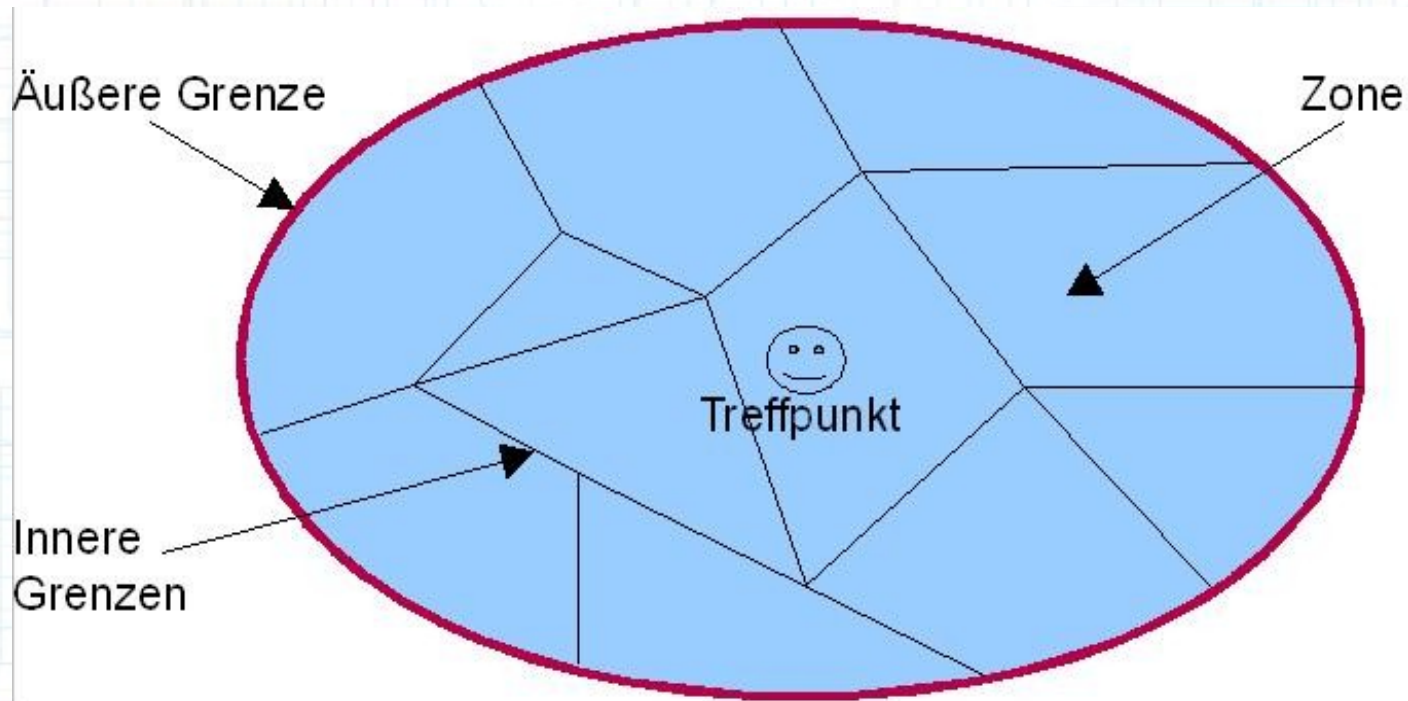
Anmeldung am Server

- Zeitspanne
- Spieler-ID
- Nachricht vom Server
 - Anzahl Spieler
 - Anmeldungsstop

Einteilen der Zonen

- 2 Arten
 - Teach In
 - Am PC
- Zonenzuweisung
- Neutrale Zonen
- Flagpoint

Zonen



Einheiten

- Einheiten stationieren
- Einheiten mitnehmen
- Gegnerische Zonen erobern
- Flagpoint verteidigen
- mind. eine Einheit in der Zone

Kämpfen (I)

- 3 Arten um einen Kampf zu starten
 - Treffen auf gegnerische Einheiten
 - Treffen auf gegnerische Spieler
 - Einnehmen eines Flagpoints
- 2 Arten um einen Kampf zu beenden
 - Keine Einheiten mehr
 - Flucht aus dem Kampfradius

Kämpfen (II)

□ 3 Arten von Einheiten

– Soldat

- 10 HP
- 1-5 AP

– Panzer

- 30 HP
- 5-15 AP

– Flugzeug

- 15 HP
- 15-30 AP

Kämpfen (III)

- ID-Zuweisung
- Schadensberechnung
- Zielberechnung
- Zeitintervall

Einnehmen gegnerischer Zonen

- Nachricht an den Besitzer
- Flagpoint Area
- Flagpoint einnehmen
- Einheiten übernehmen

Einnehmen unbesetzter Zonen

- Zufälliger Flagpoint
- Eigene Truppenzahl erhöhen

Ziel

- Alle Zonen besitzen
- Statistik
- Zeitlimit

Technische Details

- Mobiles Endgerät
- .net Framework
- J2ME
- Android

Businessplan

- Zielgruppen
- Abgedekte Bedürfnisse
- Innovation
- Partnerschaften
- Versionen
- Service und Wartung

Markt und Wettbewerb

- Branche
- Technologischer Fortschritt
- Momentaner Trend
- Konkurrenz
- Unser Angebot
- Markteintrittsbarrieren
- Kaufentscheidende Faktoren

Marketing und Vertrieb

- Schritte zur Einführung
- Werbemittel
- Produktverkauf

Unternehmensaufbau

- Kernkompetenzen
- Benötigte Mittel
- Partner
- Kosten für die Erstellung

Organisation und Unternehmerteam

- Mitglieder
- Fähigkeiten
- Schwächen
- Vergütungssystem

Meilensteine

- November 2008
- Dezember 2008
- Jänner 2009
- Februar 2009
- April 2009

Umsetzungsplan

- Personalbedarf
- Investitionsplanung

**Danke für Ihre
Aufmerksamkeit!**